

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA KD BERMAIN  
PERAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARIM  
BAGI SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 2 GAJAH DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2008/2009**

oleh

**KASBIYONO, S.Pd.**  
**EMAIL: kasbiyono@yahoo.co.id**

**ABSTRAK**

Pembelajaran keterampilan berbicara, siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009 belum optimal. Berdasarkan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mampu melakukan keterampilan berbicara khususnya bermain peran sangat sedikit. Banyak siswa yang enggan, takut, dan ragu-ragu, sehingga proses pembelajaran lebih banyak didominasi guru atau bahkan menjadi macet. Padahal seseorang bisa menguasai suatu keterampilan termasuk keterampilan berbahasa, harus dilandasi dengan latihan dan keberanian. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran keterampilan berbicara pada bermain peran adalah penggunaan media. Salah satu media yang bisa mengatasi masalah itu adalah media karim.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media karim untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada KD bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan memodifikasi desain Kurt Lewin dengan dua siklus, yaitu siklus I dan dilanjutkan siklus II. Tiap siklus terdiri atas empat tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Keterampilan berbicara pada bermain peran dengan menggunakan media karim terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP. Hal tersebut tampak pada peningkatan pemahaman bermain peran diperoleh dari peningkatan skor rerata prasiklus ke skor rerata siklus I dan dari peningkatan skor rerata siklus I ke skor rerata siklus II. Skor perolehan pada prasiklus adalah nilai terendah 52, nilai tertinggi 72, dan rerata 61,37. Skor perolehan pada siklus I adalah nilai terendah 58, nilai tertinggi 78, dan rerata 66,95. Sedangkan skor perolehan pada siklus II adalah nilai terendah 66, nilai tertinggi 84, dan rerata 74,32. Adapun peningkatan skor rerata pemahaman bermain peran dari prasiklus ke siklus I adalah 5,58 dan dari siklus I ke siklus II adalah 7,37. Dengan demikian peningkatan skor rerata keseluruhan dari prasiklus ke siklus II adalah 12,95. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media karim dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan berbicara pada bermain peran bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, bermain peran, media karim.

### **Abstract**

Learning speaking skills, students of class VIII C SMP Negeri 2 Elephant Demak school year 2008/2009 is not optimal. Based on discussions with the Indonesian Language teachers of students who are able to do the speaking skills in particular played very little role. Many students are reluctant, fear, and doubt, so that the learning process more dominated by the teacher or even a loss. Though a person can master a skill including language skills, must be based on the training and bravery. One of the factors that influence the success of learning conversational skills to play a role is the use of media. One medium that can overcome that problem is karim media.

The expected goal of this research is to use the media to improve the skills of speaking karim at KD eighth grade students playing the role of SMP Negeri 2 Elephant C Demak school year 2008/2009.

Action research is being carried out by modifying the design of Kurt Lewin in two cycles, the first cycle and second cycle continued. Each cycle consists of four action planning, action, observation and reflection.

Speaking skills to bet using the media's role karim shown to improve learning outcomes for students of class VIII SMP. It is visible in the improved understanding of the role played obtained from the mean score increased to a mean score prasiklus first cycle and from an increase in the average score of the first cycle to the second cycle mean score. Score gains on prasiklus is the lowest value of 52, the highest score 72, and the mean 61.37. Score gains on the first cycle 58 is the lowest score, highest score 78, and the mean 66.95. While the score gains in the second cycle is the lowest 66, highest score 84, and the mean 74.32. The mean score increased understanding of the role played prasiklus the first cycle is 5.58 and from cycle I to cycle II is 7.37. Thus an increase in the overall mean score of prasiklus to cycle II is 12.95. It can be concluded that the use of media to enhance the learning karim speaking skills in playing the role of the eighth grade students of SMP Negeri 2 Elephant C Demak school year 2008/2009.

Keywords: conversation skills, role playing, karim media.

### **A. PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah mencakup empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan tersebut diajarkan secara terpadu dan ditekankan pada penggunaannya bukan pada teorinya.

Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbicara, siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009 belum optimal. Berdasarkan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang

mampu melakukan keterampilan berbicara sangat sedikit. Banyak siswa yang enggan, takut, dan ragu-ragu, sehingga proses pembelajaran lebih banyak didominasi guru atau bahkan menjadi macet. Padahal seseorang bisa menguasai suatu keterampilan termasuk keterampilan bahasa, harus dilandasi dengan latihan dan keberanian.

Melihat kenyataan ini, guru sebagai mediator dan motivator siswa, harus dapat menyajikan pembelajaran keterampilan berbicara yang menarik. Pembelajaran keterampilan berbicara itu harus mudah dipahami oleh siswa, tidak membosankan tetapi menyenangkan. Selain itu guru harus dapat menciptakan kondisi kelas yang menantang. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara di kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009 harus dikemas menarik dan menantang. Pendapat pembelajaran Bahasa Indonesia sangat menjemukan akan terganti menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan dinantikan. Salah satunya dengan menggunakan media KARIM.

Pembelajaran dengan menggunakan media KARIM (Kartu Improvisasi) diharapkan dapat menggugah dan melatih siswa dalam keterampilan berbicara khususnya KD bermain peran. Karena siswa berlatih mengembangkan kemampuan berbicara secara kelompok dan individu secara bertahap, dari yang mudah ke yang sukar. Di samping itu pembelajaran keterampilan berbicara dengan media Kartu Improvisasi belum pernah dipergunakan oleh guru pada proses belajar mengajar di SMP. Dengan media Kartu Improvisasi dapat memberikan motivasi dan inovasi siswa, sehingga kemampuan berbicara siswa dapat meningkat dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan paparan tersebut, mendorong guru untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada KD Bermain Peran dengan Menggunakan Media Karim bagi Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009”

#### Hakikat Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Greene dan Patty dalam Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa; Henry Guntur Tarigan, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat hubungannya dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Menurut Henry Guntur Tarigan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dengan kata lain berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, semantik, neurologis, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

#### Hambatan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan isi pembicaraan tetapi juga berkaitan dengan bagaimana menyampaikan isi pembicaraan seorang pembicara perlu memiliki kemampuan berbahasa, kemampuan bertutur dengan lafal yang baik, intonasi yang tepat, gesture yang menarik dan mimik yang tepat. Selain berlatih tentang kemampuan pendukung, seorang pembicara juga harus mampu mengatasi kendala psikologis yang sering mengganggu penampilan berbicara, seperti rasa malu, takut, gugup, atau kurang percaya diri.

Menurut Dori Wuwur Hendrikus (1991), ada banyak alasan yang menyebabkan orang merasa takut seperti tampil, seperti :

- a. Takut ditertawakan
- b. Takut berhenti ditengah pembicaraan
- c. Takut ada yang lebih tinggi kedudukannya
- d. Takut karena tidak menguasai tema
- e. Takut membuat kesalahan
- f. Takut mendapat kritik

Selain itu, Dori juga menyampaikan bahwa 90% dari semua ahli pidato dan seniman yang bisa tampil masih mengalami perasaan itu dan juga menjadi kendala bagi peserta didik dalam proses pembelajaran berbicara. Tidak sedikit peserta didik yang gagal tampil berbicara karena hambatan psikologis. Hambatan itu biasanya dirasakan peserta didik sebelum tampil berbicara di depan kelas.

Hambatan yang paling besar, yang dirasakan peserta didik adalah rasa malu karena menganggap dirinya tidak bisa berbicara, rasa takut malu karena menganggap dirinya tidak bisa berbicara, rasa takut karena khawatir apa yang dilakukan merupakan sebuah kesalahan, perasaan gugup karena harus berbicara langsung di depan teman-teman atau bahkan kurangnya rasa percaya diri. Hambatan-hambatan itu menyebabkan pembelajaran berbicara menjadi tidak optimal.

#### Media Karim

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari satu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*), (Soeparno, 1988).

Media dalam penelitian tindakan kelas di kelas VIII C SMP N 2 Gajah Demak adalah media kartu. Media ini terbuat dari kartu-kartu kecil dengan ukuran 6 x 12 cm. Setiap kartu berisi kata-kata yang disertai penjelasan ekspresi yang harus diperankan siswa. Media itu selanjutnya disebut media karim (kartu improvisasi).

Media karim dapat berfungsi melatih keterampilan berbicara. Media ini sangat merangsang pembelajaran siswa karena menggunakannya dilakukan dengan bermain.

#### **Pembelajaran Bermain Peran dengan Media Kartu Improvisasi**

Sebagaimana telah dibahas pada bagian sebelum ini, kendala yang paling dirasakan peserta didik dalam keterampilan berbicara adalah tidak adanya rasa percaya diri dengan indikasi rasa takut, rasa malu, dan gugup ketika berhadapan dengan audien ketika berbicara.

Menurut Alexander Hamilton (1993) salah satu di antara kunci sukses *Public Speaking* adalah ketenangan dan percaya diri. Rasa malu dan rasa takut yang dialami oleh sebagian besar peserta didik dalam berbicara disebabkan oleh banyaknya tatapan mata para pendengar. Bila keadaan seperti itu belum merupakan sebuah kebiasaan, tentulah hal ini akan menyebabkan rasa malu, rasa takut, dan gugup. Oleh sebab itu, latihan merupakan peranan penting untuk mengatasi masalah tersebut.

Untuk mengatasi perasaan takut, malu, dan gugup pada diri peserta dalam berbicara khususnya KD bermain peran, salah satu alternatifnya adalah dengan media karim. Dengan karim, peserta didik berlatih melakukan peran dari yang mudah dengan kelompoknya. Mereka akan berlatih berekspresi dengan satu kata dan dengan ekspresi sesuai pilihan kemampuannya sendiri bersama teman-temannya secara bergantian. Teknik ini dipilih untuk mengatasi perasaan takut, malu, dan gugup pada diri peserta didik, setelah semua peserta didik mengekspresikan kata barulah mereka bermain peran yang sesungguhnya.

## **B. METODE PENELITIAN**

Tempat penelitian tindakan kelas ini di SMP Negeri 2 Gajah Demak pada semester gasal tahun pelajaran 2008/2009. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 4, 6, dan 11 November 2008 sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 18, 20, dan 25 November 2008.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas). Penelitian dilakukan secara kolaborasi yang terdiri dari dua siklus meliputi : perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009. Sedangkan objek penelitian adalah keterampilan berbicara siswa kelas VIII. Penelitian ini berupaya meningkatkan keterampilan berbicara khususnya bermain peran.

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Laporan Prasiklus (Keadaan Awal)**

Keadaan prasiklus dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2008. Kelas yang disurvei adalah kelas VIII C kompetensi dasar bermain peran.

Hasil prasiklus yaitu berupa hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 19 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009, 5 siswa (26%) senang materi berbicara, 3 siswa (16%) senang materi bermain peran, 10 siswa (53%) senang dengan latihan bermain peran, dan 5 siswa (26%) senang jika mendapat tugas bermain peran di depan kelas.

### **Laporan Siklus Penelitian**

#### **1. Laporan siklus I**

##### **a. Perencanaan Siklus I**

Sesudah melakukan prasiklus maka peneliti berdiskusi bersama untuk melaksanakan tindakan selanjutnya. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyamakan persepsi tentang bermain peran dengan menggunakan media Kartu Improvisasi. Persiapan lain adalah menetapkan jadwal/rencana untuk melakukan implementasi tindakan siklus I, selain itu peneliti juga menyiapkan perangkat observasi, dan perangkat penilaian pada tindakan siklus I.

##### **b. Implikasi tindakan pada siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan.**

Dalam siklus ini peneliti membagikan karim yang dimasukkan ke dalam amplop tertutup. Adapun tujuan kartu dimasukkan ke dalam amplop untuk memberi kesan/efek kejutan kepada siswa. Kelas dikondisikan di luar. Setelah semua siswa mendapat amplop kemudian semua siswa bersama-sama membuka amplop dan melihat kata yang ada dalam amplop. Siswa yang mendapat kata yang sama lalu berkelompok. Tugas peneliti menjelaskan kepada masing-masing kelompok. Setelah memahami kata yang tertulis di kartu, masing-masing siswa berimprovisasi dan berekspresi berbeda-beda di tiap kelompok.

##### **c. Refleksi Siklus I**

Setelah melaksanakan tindakan siklus I dan proses observasi, tahap berikutnya yang dilakukan adalah refleksi tindakan siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan, beberapa hal positif/capaian keberhasilan dalam siklus I sebagai berikut.

1. Siswa sangat senang dengan pengalaman barunya yaitu bermain peran dengan karim.
2. Siswa dapat berekspresi dan berimprovisasi sesuai dengan keinginannya.
3. Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Beberapa kekurangan yang dijumpai dalam pelaksanaan siklus I sebagai berikut.

1. Sebagian siswa masih malu untuk mengekspresikan dan mengimprovisasikan kata yang didapatnya.
2. Sebagian siswa masih belum bisa secara optimal berekspresi dan berimprovisasi

## 2. Laporan Siklus II

### a. Perencanaan Siklus II

Perencanaan tindakan siklus II dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan refleksi siklus I. Pada tahap ini diupayakan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus I. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain (1) mengharapkan agar siswa menggunakan waktu seefektif mungkin, (2) mengharapkan siswa dapat mengekspresikan dan mengimprovisasikan kata sesuai dengan Kartu Improvisasi.

### b. Implementasi tindakan dan observasi siklus II

Siklus II dilaksanakan setelah melihat hasil yang dicapai pada siklus I, yaitu masih dijumpai siswa yang masih malu berekspresi sehingga belum dapat bermain peran dengan optimal. Keoptimalan bermain peran dapat dilihat dari ekspresi, improvisasi, mimik, dan yang datar saja.

Pada siklus ini, siswa lebih termotivasi untuk melaksanakan setiap tahapan yang diminta peneliti. Tahapan yang diminta sama dengan tindakan pada siklus I. Siswa mulai bisa mengatur waktu dengan baik, karena



pembagian alokasi waktu sama dengan siklus I. Pelaksanaan sama dengan siklus I. Peneliti mengajak siswa untuk menata kelas. Setelah itu siswa membentuk lingkaran, Kartu Improvisasi dalam amplop tertutup dibagikan. Kemudian secara bersama-sama siswa membuka amplop tersebut dan mereka mulai mencari kelompoknya.

Peneliti menyiapkan lembar observasi yang dipakai untuk mengamati perkembangan selama pelaksanaan siklus. Pada siklus II peneliti juga melakukan dialog atau tanya jawab dengan siswa.

c. Refleksi siklus II

Kegiatan refleksi pada tahap kedua dilaksanakan setelah tindakan siklus II. Beberapa temuan dan capaian dari siklus II sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap permainan peran. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan skor rerata tes unjuk kerja pada akhir siklus II. Peningkatan skor dibahas pada bagian hasil penelitian dan pembahasan.
2. Siswa mengalami perubahan sikap dalam belajar. Mereka mulai terlihat bersemangat, antusias, aktif terutama pada tahap diskusi kelompok.
3. Siswa memiliki motivasi untuk menyampaikan keinginannya dalam mengekspresikan kata / perasaan hal ini terlihat pada saat berimprovisasi.
4. Siswa juga menyatakan bahwa lebih mudah menangkap konsep-konsep dari yang mudah ke yang sukar.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan selaras dengan rumusan masalah (1) cara memanfaatkan media karim dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII (2) pembelajaran dengan media karim dapat meningkatkan proses dan hasil pencapaian pembelajaran berbicara (3) media karim dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Selama melakukan tindakan dalam dua siklus (siklus I dan II) terdapat perkembangan dalam beberapa aspek, yaitu :

**Tabel. 1**

Deskripsi Kondisi dan Kemajuan Tindakan dalam Setiap Siklus Penelitian.

No	Aspek	Deskripsi Hasil		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Pemanfaatan media Kartu Improvisasi	Belum diterapkan	Diterapkan media Kartu Improvisasi tetapi sebagian siswa belum optimal bermain peran	Diterapkan media Kartu Improvisasi dan siswa optimal dalam bermain peran
2.	Kemampuan berekspresi dan berimprovisasi	Kemampuan siswa dalam berekspresi dan berimprovisasi belum dapat diketahui	Kemampuan siswa dalam bermain peran sudah mulai diawali tetapi belum optimal	Kemampuan siswa dalam bermain peran sudah dapat diamati dan sudah optimal karena dimulai dari hal yang mudah ke yang sulit
3	Kerjasama anggota kelompok dalam proses belajar mengajar	Siswa masih senang bekerja sendiri tidak dalam kondisi kelompok	Siswa mulai belajar menentukan pilihan tetapi berdasarkan pertimbangan kelompok	Siswa bekerjasama dalam menentukan pilihan peran
4.	KeadaaN kels	Belum kelihatan dinamika kelompok	Dinamika kelas sudah mulai kelihatan	Siswa mulai senang belajar secara kelompok

Kemampuan siswa dalam bermain peran tergambar dalam analisis pengukuran berikut.

**Tabel 2**

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Bermain Peran pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

NO	NIS	NAMA	L/P	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	2017	Ahmad Luthfi Hidayat	L	60	64	74
2	1998	Ari Wiranti	P	58	68	74
3	2020	Deny Mindarto	L	56	64	70
4	1999	Dian Lestari	P	60	68	72
5	2040	Edi Setiyadi	L	56	60	68
6	2041	Eko Aris Setiawan	L	70	78	82
7	2046	Ketut Prayogo	L	52	58	66
8	2027	M. Ali Ashary	L	60	66	72
9	2004	Nova Dewanti	P	62	66	78
10	2049	Rahmad Kurniadi	L	64	68	74
11	2009	Retno Widuri	P	70	72	80
12	2050	Riris Rusmika	P	70	72	78
13	2032	Siti Nurjanah	P	60	66	76
14	2012	Sodikin	L	52	60	70

15	2051	Tri Muyasari	P	68	74	82
16	2033	Tutik Nofiyati	P	72	76	84
17	2034	Viviani Agustina	P	60	66	74
18	2053	Wiwi Arianingrum	P	62	66	70
19	2015	Zaldi Ardianto	L	54	60	68
JUMLAH				1166	1272	1412
NILAI TERENDAH				52	58	66
NILAI TERTINGGI				72	78	84
RERATA				61,37	66,95	74,32

Peningkatan pemahaman bermain peran diperoleh dari peningkatan skor rerata prasiklus ke skor rerata siklus I dan dari peningkatan skor rerata siklus I ke skor rerata siklus II.

Skor perolehan pada prasiklus adalah nilai terendah 52, nilai tertinggi 72, dan rerata 61,37. Skor perolehan pada siklus I adalah nilai terendah 58, nilai tertinggi 78, dan rerata 66,95. Sedangkan skor perolehan pada siklus II adalah nilai terendah 66, nilai tertinggi 84, dan rerata 74,32. Adapun peningkatan skor rerata pemahaman bermain peran dari prasiklus ke siklus I adalah 5,58 dan dari siklus I ke siklus II adalah 7,37. Dengan demikian peningkatan skor rerata keseluruhan dari prasiklus ke siklus II adalah 12,95.

Peningkatan skor rerata ini sangat signifikan. Ternyata dengan menggunakan media karim, kemampuan anak dalam bermain peran lebih meningkat. Peneliti menemukan bahwa setelah memakai media karim terjadi peningkatan dalam pemahaman bermain peran pada siswa. Siswa mulai mengalami penguatan dan menemukan kebenaran dalam berbicara di depan umum khususnya bermain peran.

Peningkatan kemampuan siswa juga terlihat dari penilaian proses. Setelah tindakan siklus I, siswa lebih bersemangat dan antusias. Diskusi yang dilakukan dalam menentukan ekspresi lebih dinamis. Hasil refleksi menunjukkan bahwa dengan media ini perasaan siswa lebih bebas dan pikiran lebih segar setelah jenuh menerima pelajaran.

Peningkatan solidaritas kelompok juga terlihat dari penilaian proses. Dalam kelompok, siswa terlihat belajar memahami orang lain. Jika ada siswa yang menghendaki peran tertentu, padahal peran itu sudah dipilih siswa lain maka secara diskusi hal itu dapat dipecahkan.

#### **D. PENUTUP**

## **Simpulan**

Penerapan media karim dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C di SMP Negeri 2 Gajah Demak tahun pelajaran 2008/2009. Ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase siswa yang memenuhi kriteria pada indikator tersebut. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan perolehan skor rerata mencapai 12,95.

## **Saran**

1. Hendaknya para guru SMP tidak lagi menerapkan pembelajaran berbicara secara tradisional-konvensional yang hanya menyuruh siswa bermain peran tanpa memakai media dan proses pembelajaran yang langsung ke pokok KD tanpa didahului latihan atau pengantar dari yang mudah ke yang sulit.
2. Media pembelajaran walaupun terbuat dari bahan yang murah asalkan tepat guna dan tepat sasaran sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kondisikan siswa untuk tertarik mengikuti pelajaran. Karena dengan motivasi yang tinggi dan sikap yang baik pembelajaran akan berlangsung dengan lancar dan hasilnya juga optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Arsjad, Maidar & Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- BSNP. 2006. *Standar Isi*. Jakarta
- Campbell, Linda, Bruce Campbell & Dee Deckinson. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Jakarta: Intuisi Press.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahan Indonesia*. Jakarta.
- Hamilton, Alexander. 1993. *Bagaimana Menjadi Pembicara yang Efektif / Penerjemah Herman Hambut*. Jakarta : Gunung Mulia.

- Hendrikus, Dori Wuwur. 1993. *Retorika*. Yogyakarta : Kanisius.
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Majid, Abdul Aziz. 2005. *Mendidik Anak dengan Cerita*. Bandung : Rosda Karya.
- Nurdiyanto, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE UGM.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tim Pelatih. 1999. *Kumpulan Materi Penelitian Tindakan (Action Research)*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
- Wibawa, Basuki. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.